

JAWS

Le Dernier Étalon

JAWS est un jeu d'aventure graphique agrémenté de digitalisations sonores.

Il comprend principalement un analyseur syntaxique puissant et des décors variés et somptueux.

Conçu pour qu'il puisse s'établir un dialogue entre l'ordinateur et le joueur, ce logiciel est doté d'un vocabulaire étendu.

Scénario, digitalisations sonores et écrans graphiques :
Stéphane SAINT-MARTIN

Programmation : Xavier BRYSSBAERT

© 1988 M.B.C., S. SAINT-MARTIN et X. BRYSSBAERT

L'HISTOIRE

1989, un virus s'est propagé dans le milieu équestre, résultat, les étalons meurent tous les uns après les autres.

Selon un ancien jockey, il existerait encore un étalon vivant sur terre.

Il confie son secret à son amie Kylie : "Au-delà des montagnes du Tibet vous trouverez ce que vous cherchez..."

Vous incarnez Kylie, une splendide journaliste.

Après avoir survolé des régions aussi mystérieuses que dangereuses vous voilà arrivé au Tibet avec une idée en tête, retrouver le dernier étalon existant sur terre : JAWS.

CHARGEMENT

Insérez la disquette FACE 1 dans votre lecteur et tapez rigoureusement : RUN "MBC"

REDÉFINITION DU PAVÉ NUMÉRIQUE :

1 - Déplacement :

Le déplacement de la flèche se fait à l'aide des flèches du pavé numérique.

L'appui sur les icônes et sur les mots à sélectionner s'effectue à l'aide de la barre d'espace.

2 - Options visibles à l'écran :

Les mots à sélectionner :

Inventaire

Interroge

Examine

Prendre

Pose

Suicide

Sauve

Charge

Stock

Destock

Aide

Texte

Graphique

Saluer.

Les touches du pavé numérique : F0 à F9.

L'icône Initialise qui permet d'affecter les touches du pavé numérique à leurs mots d'origine.

L'icône Aventure qui fait démarrer le jeu.

Les icônes ▽ et △ qui permettent de visualiser les sélections du joueur.

3 - Méthode pour sélectionner une touche du pavé numérique :

Appuyer sur le mot à sélectionner puis sur la touche du pavé numérique correspondante :

Exemple : nous appuyons sur Texte à l'aide d'espace
puis sur F1 à l'aide d'espace,

ainsi durant le jeu lorsque nous appuierons sur la touche F1, le mot Texte apparaîtra.

4 - Digitalisation :

Afin de savoir quelle sélection est faite, le programme de redéfinition du pavé numérique est agrémenté de digitalisation vocales.

JEU

1 - Vocabulaire :

Pour qu'il puisse s'établir un réel contact entre vous et JAWS, il est impératif de lui donner des ordres simples sans adjectif :

Exemples : EXAMINE L'ARBRE
INTERROGE FILLE

2 - Commandes du clavier :

Les touches suivantes sont redéfinies de telle sorte que lorsque vous appuyez sur une de ces touches, un mot complet ou une action se produit à l'écran :

COPY : Aide.

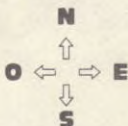
CLR : Efface le dernier mot entré.

TAB : Affiche les mots de la phrase précédente un par un et dans le même ordre que celui dans lequel ils ont été entrés précédemment.

DEL : Efface le dernier caractère entré au clavier.

3 - Déplacements :

Vous vous déplacez dans les décors au moyen des quatre points cardinaux (Nord, Sud,...) ou, si vous préférez, vous pouvez utiliser les flèches du curseur qui sont définies comme suit :



4 - Autres commandes utiles :

SAUVE : cette commande sauvegarde la partie en cours sur support magnétique.

CHARGE : cette commande lit la partie sauvegardée auparavant.

STOCK : cette commande vous permet de sauvegarder la partie en mémoire.

DESTOCK : cette commande vous permet de reprendre la partie au moment où vous aviez sélectionné l'ordre Stock.

TEXTE : cette commande vous permet de retirer les graphiques durant le jeu et gagner ainsi des facilités de déplacement sans accès disque durant le jeu.

GRAPHIQUE : cette commande vous permet de remettre en place les graphiques.

5 - Et pour plus de détails...

L'analyseur syntaxique accepte plusieurs ordres à la fois à condition que ceux-ci soient séparés par deux points (:)

Exemple : NORD : EST : NORD : OUEST = SALUT VIEUX

Le jeu est agrémenté de bruitages digitalisés, ainsi :

Dans la salle du vieux sage : Salut Vieux

Dans la salle du Yack : Salut Yack